



BML / LBA

Belgische Modelluchtvaart Liga - Ligue Belge d'Aéromodélisme

F3A Programma NATIONAAL 2009

RADIOBESTUURD KUNSTVLUCHT VLIEGTUIG

UITVOERING VAN DE FIGUREN

De voorschriften van de sportcode F.A.I. ; sectie 4, volume F3A, uitgave 2008 zijn van toepassing op de categorie Nationaal, met uitzondering van:

- de figuren waaruit dit programma is samengesteld.
- de tijdsopname die werd gewijzigd om de categorie meer uitnodigend te maken.

Een vlucht wordt verwezenlijkt in twee tijdsopnames. De deelnemer beschikt over drie minuten om zijn motor te starten. De deelnemer beschikt vervolgens over zeven minuten om zijn vlucht te maken, vanaf het ogenblik dat het model begint te rijden.

De vluchtduur stopt vanaf het eerste contact van het model met de landingspiste na voltooiing van zijn vlucht.

N°	PROGRAMMA	Coëfficiënt
1	Volgorde van opstijgen (beoordeeld tussen 0 en 10)	K 1
2	<u>Getrokken driehoekige looping</u>	<u>K 2</u>
3	Stall turn	K 2
4	<u>Trage rol</u>	<u>K 4</u>
5	Humpty bump met ½ rol (optie ¼ rol)	K 3
6	<u>Hoge hoed met ½ rol</u>	<u>K 4</u>
7	Trombone met ½ rol	K 3
8	<u>Cubaanse acht, 2 van 4-P rol, en 1 rol</u>	<u>K 5</u>
9	Voorwaartse halve looping	K 1
10	Diamant	K 3
11	Split S	K 2
12	<u>3 opeenvolgende rollen</u>	<u>K 4</u>
13	Hoge hoed met ¼ rol	K 3
14	<u>Figuur « M » met ¼ rollen</u>	<u>K 5</u>
15	Halve vierkante looping (halve hoogte)	K 2
16	<u>Vertikale acht</u>	<u>K 3</u>
17	Figuur « 6 »	K 2
18	<u>Vrille 3 slagen</u>	<u>K 3</u>
19	Rechthoekige nadering (beoordeeld tussen 0 en 10)	K 1
20	<u>Landing (0 of 10)</u>	<u>K 1</u>

BESCHRIJVING VAN DE FIGUREN

N09.01 De volgorde van opstijgen:

K 1

Het model rolt, neemt snelheid en stijgt op in een regelmatige en rechtlijnige vlucht, gevolgd door een bocht van 90° en een rechtlijnige vlucht om zich te verwijderen van de as van het opstijgen. Vervolgens neemt het een bocht van 270°, om terug te keren wind in de rug.

Nota voor de juryleden:

- *De beoordeling stopt op het ogenblik dat het model het centrum voorbij vliegt.*

N09.02 Getrokken driehoekige looping:

K 2

Vanaf een normale vlucht, stijgt het model op onder een vluchtlijn van 45°, richt de neus op om over te gaan in een horizontale rugvlucht. Richt zich opnieuw op om over te gaan in een dalende lijn van 45°, richt zich opnieuw op om tot een normale vlucht te komen.

Nota voor de juryleden:

- *De dalende en stijgende lijnen zijn op 45°.*

N09.03 Stall turn:

K 2

Vanaf een normale vlucht stijgt het model vertikaal op en maakt de stall turn. Vervolgens duikt het vertikaal, trekt op en neemt een normale horizontale vlucht aan.

Nota voor de juryleden:

- *Het model kantelt op zijn zwaartepunt.*
- *De ¼ delen van de looping hebben dezelfde straal.*

N09.04 Trage rol:

K 4

Vanaf een normale horizontale vlucht maakt het model een trage rol om te eindigen in een normale horizontale vlucht.

Nota voor de juryleden:

- *De duur is ongeveer 4 seconden.*

N09.05 Humpty bump + + +, halve rol in de dalende lijn (met optie ¼ rol):

K 3

Vanaf een normale vlucht stijgt het model vertikaal op, maakt een halve getrokken looping. In de verticale duikvlucht maakt het een halve rol en trekt op om in een normale horizontale vlucht over te gaan.

Nota voor de juryleden:

- *Alle stralen zijn gelijk.*
- *De halve rol is in het centrum van de rechte lijn.*

OPTIE:

Vanaf een normale vlucht stijgt het model vertikaal op, maakt een ¼ rol. En maakt vervolgens een halve getrokken looping. In de verticale duikvlucht maakt het een ¼ rol, en trekt vervolgens op om in een normale vlucht over te gaan.

Nota voor de juryleden:

- *De optie is een centreren figuur, gevlogen in nadering of verwijdering volgens de zin van ¼ rol in de stijgvlucht.*
- *Alle stralen zijn gelijk.*
- *De ¼ rollen zijn in het centrum van de rechte lijn.*

N09.06 Hoge hoed met halve rollen:

K 4

Vanaf een normale vlucht stijgt het model vertikaal op, maakt een halve rol en trekt opnieuw op om een horizontale rugvlucht te bekomen. Daarna neemt het een verticale duikvlucht, maakt een tweede rol en trekt vervolgens op om in een normale horizontale vlucht te eindigen.

Nota voor de juryleden:

- *De geometrische vorm van de hoge hoed is een vierkant.*
- *De halve rollen zijn in het centrum van de rechte lijnen.*

- N09.07 Trombone + - +, halve rol in dalende lijn: K 3**
 Vanaf een normale vlucht, stijgt het model op onder een hoek van 45°, en maakt een halve negatieve looping. In duikvlucht van 45° maakt het een halve rol, en trekt op om in een normale horizontale vlucht te eindigen.
Nota voor de juryleden:
- Alle stralen zijn gelijk.
 - De halve rol is in het centrum van de rechte lijn.
- N09.08 Cubaanse acht: K 5**
 Vanaf een normale vlucht maakt het model 5/8 van een getrokken looping. In de duikvlucht van 45° maakt het een 2-punts van een 4-punts rol. Het maakt vervolgens ¾ van een getrokken looping, gevolgd door een rol in de duikvlucht van 45°, en duikt om te eindigen in een rugvlucht.
Nota voor de juryleden:
- De 2-punt van de 4-punts rol en de rollingen in het centrum van de rechte lijnen .
- N09.09 Halve negatieve looping: K 1**
 Vanaf een rugvlucht duikt het model om een halve looping uit te voeren en te eindigen in een normale vlucht.
- N09.10 Diamant: (vierkant op het hoekpunt) K 3**
 Vanaf een normale vlucht neemt het model een duikvlucht naar 45° maakt een kwart negatieve looping en duikt naar 135°. Het maakt een tweede kwart negatieve looping en stijgt op 225°. Het maakt vervolgens een derde kwart negatieve looping en stijgt op 315°. Het duikt om in een normale vlucht te eindigen.
Nota voor de juryleden:
- Alle stralen en alle rechte lijnen zijn gelijk.
- N09.11 Split S: K 2**
 Vanaf een normale vlucht maakt het model een halve rol en trekt vervolgens op om een halve positieve looping te maken en te eindigen in een normale horizontale vlucht
Nota voor de juryleden:
- De halve rol wordt onmiddellijk gevolgd door de halve looping.
- N09.12 3 opeenvolgende rollen: K 4**
 Vanaf een normale horizontale vlucht maakt het model drie rollen om daarna in een normale horizontale vlucht te eindigen
Nota voor de juryleden:
- De rolsnelheid is konstant.
 - De duur is ongeveer 4 seconden .
- N09.13 Hoge hoed met ¼ rollen: K 3**
 Vanaf een normale vlucht trekt het model vertikaal op maakt een kwart rol en trekt terug op om in een horizontale rugvlucht uit te komen. Het neemt vervolgens een verticale duikvlucht, maakt een tweede kwart rol en trekt terug op om in een horizontale normale vlucht te eindigen
Nota voor de juryleden:
- Dit is een centreren figuur in nadering of in verwijdering volgens de zin van de ¼ rol in stijgvucht.
 - De rechte lijn in rugvlucht moet een minimum lengte hebben van tweemaal deze van de romp.
 - De ¼ rollen zijn in het centrum van de rechte lijnen.
- N09.14 Figuur « M » met ¼ rollen: K 5**
 Vanaf een normale vlucht stijgt het model vertikaal op, maakt een kwart rol gevolgd door een stall turn. In de verticale duikvlucht maakt het een kwart rol en vervolgens een halve negatieve looping.

In de verticale stijgvlucht maakt het een kwart rol gevolgd door een stall turn. In de verticale duikvlucht maakt het een kwart rol en trekt vervolgens op in normale horizontale vlucht.

Nota voor de juryleden:

- *De ¼ rollen zijn in het centrum van de rechte lijnen.*
- *Alle stralen zijn gelijk.*
- *Stall turn : het model pivoteert rond zijn zwaartepunt.*

- N09.15 Halve vierkante looping: K 2**
Vanaf een normale vlucht trekt het model vertikaal op, en trekt vervolgens opnieuw op om in rugvlucht te eindigen.
Nota voor de juryleden:
• *Het model eindigt op de halve hoogte van het kader.*
- N09.16 Vertikale acht: K 3**
Vanaf een rugvlucht maakt het model een negatieve looping naar boven. Vervolgens trekt het model op om een positieve looping naar onder te maken, en eindigt in een rugvlucht.
Nota voor de juryleden:
• *De looping hebben dezelfde straal en liggen in één lijn.*
- N09.17 Figuur « 6 »: K 2**
Vanaf een rugvlucht maakt het model een positieve looping naar onder en stijgt vertikaal op. Het duikt om een kwart negatieve looping te maken en komt in een normale vlucht op een grotere hoogte dan bij het begin.
Nota voor de juryleden:
• *De delen van de looping hebben dezelfde straal.*
- N09.18 Vrilte 3 slagen: K 3**
Vanaf een normale vlucht maakt het model drie opeenvolgende slagen van een vrille, trekt daarna terug op om te eindigen in een normale vlucht
De aanvang gebeurt in een normale vlucht terwijl de neus van het model zich meer en meer opricht terwijl de snelheid afneemt. Op dit ogenblik is het model een snelheidsverlies nabij, en elke afwijking van zijn vliegbaan zal niet bestraft worden. Wanneer het model volledig afhaakt valt de neus naar beneden en de vleugels duiken in de richting van de vrille.
Nota voor de juryleden:
• *Indien de aanvang een snaprol is, wordt de score zero.*
- N09.19 Rechthoekige nadering: K 1**
Vanaf een normale vlucht verwijderd het model zich met een hoek van 90° gevolgd door een korte rechte lijn. Het maakt een tweede bocht van 90° en vliegt een rechte lijn wind in de rug. (vanaf dit ogenblik mag het model een regelmatige daalvlucht beginnen). Het maakt een derde bocht van 90° gevolgd door een rechte lijn (om naar het centrum van de piste terug te keren). Het model maakt een laatste bocht van 90° en richt zich naar de centrumlijn van de piste en begint een gelijkmatige daalvlucht en zet zich zachtjes neer.
Nota voor de juryleden:
• *Wanneer de daalvlucht is ingezet, wordt elke hoogtewinst gesanctioneerd .*
• *Indien het model niet op de piste landt is de score zero.*
- N09.20 Landing: K 1**
Indien de landing verloopt volgens de voorwaarden beschreven in de rechthoekige nadering, en indien het model de grond raakt in de cirkel van 10 m die zich in het centrum van de piste bevindt; dan is de score tien.
Nota voor de juryleden:
• *Het is de plaats waar het model de piste raakt, niet waar het stopt.*
• *Indien de piloot duikt om in de cirkel te landen en zijn model niet zachtjes neerzet dan is de score zero.*